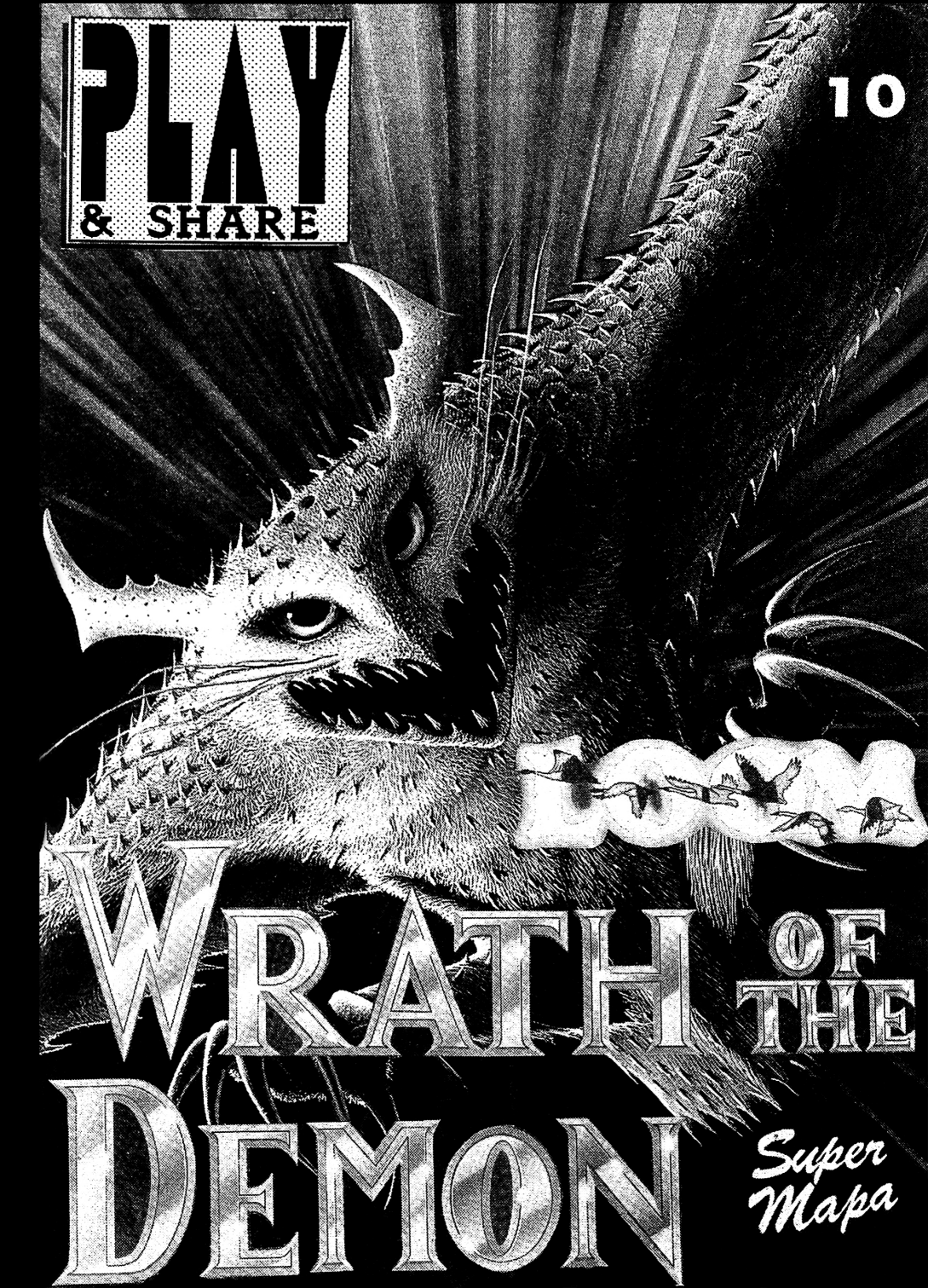

PLAY
& SHARE
10
WRATH OF THE DEMON
Super Mapa

EN COMUNICACIONES... 1º

REAL TIME

- MODEM EVEREX 300/1200 BAUDIOS INTERNO U$S 109
- MODEM EVEREX 2400 BAUDIOS INTERNO U$S 185
- MODEM AVATEX 300/1200 BAUDIOS EXT. (IDEAL PARA AMIGA) U$S 135
- PLAQUETA FAX "THE COMPLETE FAX" PARA PC U$S 279

ADEMAS...LOS MEJORES PROGRAMAS DE COMUNICACIONES

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 GAL.AMERICANA TEL821-9438 / FAX 826-6257

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

LOS MEJORES COMPLEMENTOS PARA TU COMPUTADORA ESTAN EN

REAL TIME

JOYSTICKS PARA PC

PLAQUETAS PARA DOS JOYSTICKS

CAJAS PORTA DISKETTES

CABLES E INTERFASES

IMPRESORAS PANASONIC KXP 80 COL U$S 250

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 LOCAL 82 TEL 821-9438 / 826-6257

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

AÑO 1

NUMERO 10

PLAY & SHARE

A 15000

EJEMPLAR SIN CARGO

PROHIBIDA SU VENTA

AUNQUE LA MONA SE VISTA DE SEDA...

Todos escuchamos alguna vez el refrán que por título lleva la editorial de este mes. Pues bien, muchos pensarán que ese es nuestro caso, pero afortunadamente no es así.

Cambia la imagen de nuestra revista pero también la calidad de la información, las colaboraciones, la gráfica, y trataremos en lo sucesivo de ir mejorando todo lo posible para ofrecer la mejor publicación de juegos realizada en la Argentina.

Para arrancar bien, este mes guiamos a los aspirantes a guerreros a concluir el "Wrath of the Demon", esa pequeña joyita realizada para Amiga, con mapa y todo.

Concluimos el Loom, de Lucasfilm, gracias a la colaboración de Hernán y nuestros ya conocidos Ariel y Alejandro, maniáticos del Maniac Mansion, nos ofrecen algunas alternativas para concluir el juego.

Además lo de siempre, noticias, novedades, trucos y la mejor onda.

Bienvenidos a este nuevo encuentro y hasta la próxima.

LAREDACCION

CONTENIDO

- PAGINA 3

EDITORIAL

- PAGINA 4

EL ARCON

- PAGINA 5

WRATH OF THE DEMON

- PAGINA 7

NOTICIAS

- PAGINA 8

LOOM (2DA PARTE)

- PAGINA 11

MANIAC MANSION

- PAGINA 12

SHAREWARE

- PAGINA 14

NOVEDADES

PLAY & SHARE es una publicación editada por Real Time (Registro de propiedad intelectual en trámite), Av. Santa Fe 2450 Local 93, Buenos AIres, República Argentina. Editores: Agustín Louro Paz-Jorge Contreras. Staff: Hernán Katchadourian, Sandra Cicerone. Colaboradores: Alejandro Graziano, Ariel Presa. Se terminó de imprimir en el mes de Mayo de 1991

El Arcón

MIDNIGHT RESISTANCE

(AMIGA)

Cuando el juego arranca, estando en modo demo, tipear **ITSEASYWHEN YOUKNOWHOW** (con espacios y todo) y el juego arrancará con vidas infinitas.

ATOMIC ROBOKID

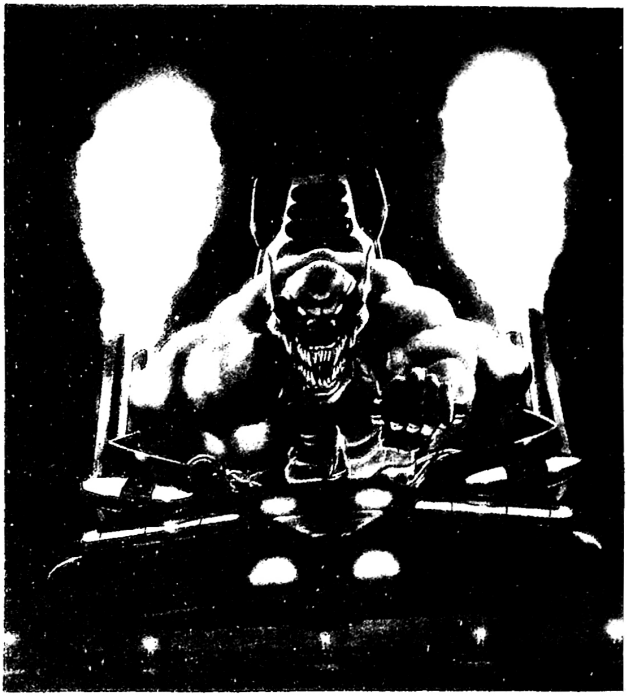
(Amiga)

Cuando estés en la pantalla de presentación, escribí **TUESDAY 14TH** (con el espacio) y al apretar el botón de disparo aparecerá una pantalla de opciones entre las que se encuentran vidas infinitas.

VENUS

(Amiga)

Codigos de acceso:
PYRALID: nivel seis
NOCTUID: nivel siete
MARS: Acceso a todas las armas
PLUTO: Munición ilimitada
JUPITER: tiempo ilimitado
SATURN: sorpresa!



TRAP DOOR

(SPECTRUM)

POKE 47894,0 (inmunidad)

WEC LE MANS

(SPECTRUM)

POKE 26110,34
POKE 26085,0
POKE 26087,0 (Tiempo infinito)

TARGET RENEGADE

(SPECTRUM)

Para obtener vidas infinitas no tenés más que ingresar tu nombre en la tabla de récords y presionar CAPS + 0.

WRATH OF THE DEMON

GUIA PARA COMPLETAR LA AVENTURA

Primera escena:
En ella deberemos limitarnos a recorrer a lomo de nuestro caballo el largo camino que separa el castillo del bosque. Durante el viaje, que transcurre constantemente hacia la derecha, debemos saltar sobre los obstáculos del camino, agacharnos para recoger las numerosas pociones distribuidas por el mismo y esquivar o destruir los diversos monstruos que intentarán impedir que alcancemos nuestro objetivo.

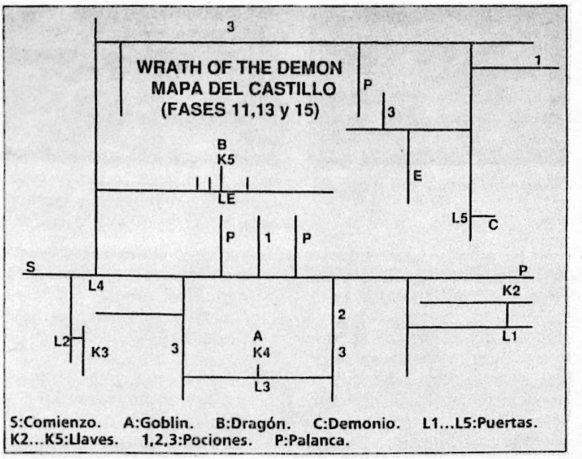
Segunda escena:
Tras haber llegado al lindero del bosque, nuestro héroe decide acampar y encender una hoguera para pasar la noche, pero es descubierto por dos goblins al servicio del demonio. Mientras uno de ellos se mantiene inmóvil, en el extremo derecho de la pantalla lanzándonos objetos, el otro no duda en atacarnos repetidamente con un afilado pico. Nuestra misión consiste en destruir a este último goblin mediante repetidos impactos de nuestra eficaz espada, pues al ser eliminado el otro goblin huirá asustado y podremos recoger una nueva pócima que utilizaremos más adelante.

Tercera escena:
Tras perder su caballo en la lucha con los goblins nuestro intrépido héroe debe continuar su aventura a pie internándose por una puerta abierta en el tronco de un grueso árbol que conduce a las profundidades de la tierra. Allí debe enfrentarse en mortal combate con un gigantesco dragón de gran resistencia física. Tras repetidos golpes de su espada el dragón disminuirá súbitamente de tamaño y huirá, momento en el que el hada será liberada y nos informará que el demonio ha capturado a la princesa y la ha trasladado a su castillo.

Cuarta escena:
Nuestro héroe alcanza la entrada de una cueva y no duda ni un instante en sumergirse en la oscuridad que recubre esos parajes aún desconocidos. La escena comienza en el centro de un extenso mapeado que se extiende lateralmente en ambas direcciones, pero nuestro héroe debe dirigirse en primer lugar hacia la izquierda, pues solamente tras un largo camino poblado por una inmensa cantidad de peligros podrá alcanzar el extremo izquierdo del mapeado y recoger una llave de las manos de una gran estatua. Con dicha llave puede retroceder todo el camino realizado, regresar al punto inicial y continuar avanzando hacia la derecha pues al final del recorrido le espera una puerta que solamente puede abrirse con dicha llave.

Quinta escena:
Antes de abandonar estos oscuros lugares, nuestro héroe debe enfrentarse con el guardián de la cueva, un gigantesco monstruo armado con una afilada guadaña que necesitara un elevado número de impactos para ser destruida.

MAPA DEL CASTILLO



Sexta escena

Hemos alcanzado por fin la salida al exterior, y tras la densa oscuridad de la cueva nos encontramos ante un terreno pantanoso que se extiende en todas las direcciones. Antes que podamos acostumbrar nuestros ojos a la luz del día y a la niebla que recubre el pantano debemos vencer a un nuevo enemigo surgido de las espesas aguas.

Séptima escena

Por fin hemos recorrido el húmedo pantano y nos encontramos frente a un camino que se extiende lateralmente en ambas direcciones. Observando los rótulos que aparecen en la encrucijada tomamos el camino de la derecha pues conduce, tras un largo y peligroso recorrido, a la torre oscura. Sin embargo, en un punto intermedio del camino será preciso recoger una gota de agua sin la cual no sería posible apagar un gran pozo en llamas situado pocos metros más adelante.

Octava escena.

Mientras se acerca a la torre oscura, nuestro héroe es sorprendido por el ruido producido por el batir de unas alas. En efecto, la torre está defendida por un pequeño goblin y un monstruo alado. Debemos destruir a ambos, teniendo en cuenta que el goblin es fácil de matar mientras que el otro monstruo no.

Novena escena

Tras dejar el camino libre de molestos enemigos, nuestro héroe no encuentra ningún obstáculo para entrar en la torre oscura, dentro de la cual, encuentra un medallón y dos pociones mágicas.

De regreso al exterior decide recorrer el mismo camino en sentido inverso, llegar de nuevo a la encrucijada inicial y desde allí continuar avanzando hacia la izquierda. Sin embargo, en dos momentos concretos del mapeado unas grandes y afiladas hojas de metal le impiden continuar caminando, lo que nos obligará a utilizar sabiamente las pociones de invulnerabilidad disponibles (tecla F1) para obtener unos breves segundos de inmunidad que nos permitirán atravesar a toda velocidad esas peligrosas zonas. Al final del camino el medallón nos permite penetrar en un viejo templo abandonado.

Decima escena

El templo está custodiado por un gigantesco monstruo, una especie de horrible escorpión que se defiende tanto con su espada con los proyectiles que lanza de su aguijón. La lucha cuerpo a cuerpo parece resultar inútil frente a tan peligroso enemigo, lo que nos obliga a hacer uso de la pócima de destrucción (tecla F2) para acabar con él. Eliminado el guardián del templo, podemos explorar sin miedo el polvoriento lugar encontrando una llave y un mapa de la región que describe con detalle la localización del demonio.

Decimoprimer escena

Hemos alcanzado por fin nuestro destino, y la desafiante silueta del castillo donde habita el demonio se alza ante nosotros como inevitable preludio de la batalla final. El castillo posee un mapeado notablemente más complejo que todas las fases visitadas hasta ahora, pues consta de gran cantidad de corredores comunicados entre sí por puertas. Algunas de ellas están cerradas, por lo que nuestra misión consiste básicamente en localizar la puerta que puede ser abierta con la llave inicialmente disponible para asi conseguir nuevas llaves que nos permitan seguin avanzando. Tal como puede observarse en el mapa adjunto, solamente la mitad inferior del castillo se encuentra inicialmente disponible para asi conseguir nuevas llaves. Recogida la segunda llave debemos repetir el proceso, esta vez abriendo una puerta cercana al punto de partida, sabiendo que en el corredor situado detrás de dicha puerta se encuentra la tercera llave.

Decimosegunda escena

La tercera llave permite acceder a una habitación aparentemente vacía en la que nuestro héroe distingue vagamente algo moviéndose entre las sombras. Cuando sus ojos se acostumbran a la oscuridad observa que está a punto de ser atacado por un nuevo goblin de características prácticamente idénticas al de la segunda escena. Varios impactos acabarán con él y así obtendremos una nueva llave.

Decimotercera escena

La llave obtenida en la guarida del goblin permite abrir una puerta situada junto al punto inicial que nos abre camino hacia la mitad superior del castillo. Aquí debemos mover una nueva palanca y recoger una estrella luminosa, marcada en el mapa con una letra E, que actúa como llave para abrir una nueva puerta.

Decimocuarta escena

La puerta conduce a la guarida de un gigantesco dragón muy similar al de la tercera escena, y tras acabar con el obtendremos la última y definitiva llave.

Decimoquinta escena

Con la llave asi obtenida en nuestro poder nada nos impide recorrer el largo camino que conduce hasta la cámara secreta del demonio y abrir la puerta que conduce la misma. Tras destruir al guardián, nos espera la batalla final, luego de la última puerta y de donde depende la salvación del reino y la mano de nuestra bien amada princesa.

NOTICIAS DEL MUNDO

UN BREVE RAID SOBRE EL MUNDO INFORMATICO

LOS ZOMBIES INVADEN LAS COMPUTADORAS

El grupo británico de programación SNK, esta llevando a cabo la versión para 16 bits de la popular máquina de la calle, "Beast Busters". No sabemos todavía como van a hacer para meter tres ametralladoras en el teclado pero de seguro (al menos por las fotos que vimos) que vamos a pasarla de maravillas.

TOPO SE VA AL DOBLE

Los más conocidos títulos de Topo Soft, la conocida compañía española, "Titanic", "Silent Shadow" y "Rock'n Roller" serán (si ya no lo fueron) convertidos a PC Compatible. Asi que los que han tenido Spectrum y se pasaron al compatible están de buenas.

¡LOS MEJORES!

Los nominados al título de "Juego del año" según la European Computer Leisure Awards 1991, la organización que organiza la European Computer Trade Show son:

MEJOR ANIMACION

The Secret of Monkey Island, Prince of Persia, The inmortal, Powermonger, Indianapolis 500, Rainbow Islands, Time Warp, Space Ace, Narco Police.

MEJOR GRAFICOS

Shadow of the Beast II, King's Quest V, It came from the desert, , Loom, Midwinter, Turrican II, Ivanhoe, Space Ace, The inmortal

MEJOR SONIDO

Wing Commander, Elvira, Wings of Death, Turrican, Xenon 2, Shadow of the Beast II, The inmortal

MEJOR JUEGO DE ACCION

Lotus Sprit Turbo Challenge, Turrican, X-Out, Wing, Rainbow Island, Robocop II, Riick Dangerous II, Swiw, Panza Kick Boxing, Killing Game Show, New York Warriors.

MEJOR AVENTURA/RPG

The Secret of Monkey Island, Loom, Leisure Suit Larry III, Elvira, Operation Stealth

COMPAÑIA DE SOFTWARE DEL AÑO

Origin, Gremlin, Lucasfilm, Electronic Arts, Psygnosis, Ocean, U.S. Gold.

MEJOR JUEGO DE INTELIGENCIA

Klax, Lemmings, Pipemania, Block Out, E-Motion, Powermonger

JUEGO MAS ORIGINAL

Powermonger, E-Motion, Lemmings, Klax, Sim City, Loom, Pang

MEJOR PRESENTACION

Ultima VI, NIght Shift, Mig 29, The secret of Monkey Island, Indiana Jones & the last Crusade, Mig 29

JUEGO DEL AÑO

Lemmings, Shadow of the Beast II, Pirates, Teenage Mutant Ninja Turtles, Operation Stealth, Pang, Sim City, Kick Off II.

MEJOR SIMULADOR

Red Baron, Battle of Britain, F-19 Stealth Figther, Sim Earth, Indianapolis 500, F-29 Retaliator, Test Drive III, Lotus Esprit Turbo Challenge, Figther Bomber.

LOOM

LO QUE FALTABA PARA CONCLUIR LA AVENTURA

En la edición anterior se nos olvidó decir que debíamos entrar a la choza de la pastora para que ésta nos dé un hechizo para curar o resucitar. Volviendo a donde nos quedamos , en la cueva debemos transformar el oro en paja para luego dormir al dragón con el hechizo de las ovejas y hacer que éste queme la paja y deje el camino despejado. Nos metemos por la cueva y hacemos el hechizo de la luz para iluminar el camino.

Después de caminar un rato por el laberinto llegaremos a un punto donde caeremos a un pozo donde hay un pequeño lago. Lo vaciamos y encontramos otra de las bolas de Tobul. Despues de mirar la bola llenamos el lago y descubrimos , mirándolo , un nuevo hechizo que sirve para cambiar de personalidad. Nos vamos por atrás de donde salimos y continuamos por un pequeño laberinto hasta que por fin salimos del volcán. En la salida , debemos hacer el hechizo del tornado para formar el puente que nos permitirá llegar a la ciudad de los herreros. Al pasar el puente encontraremos a un chico durmiendo que , al despertarlo , nos cuenta que se llama Rusty y que vive en el castillo del gremio de los herreros. Cuando se duerme usamos el hechizo para cambiar de personalidad y tomamos la de Rusty para que asi nos dejen entrar al castillo.

Dentro del mismo caminamos cons tantemente hacia la derecha hasta que llegamos a una habitación donde un hombre nos quitará nuestro bastón y nos encerrará en una celda. Allí no tendremos más remedio que dormir una siesta. Mientras tanto , Rusty , que dormía plácidamente con nuestra ropa , es atacado por el dragón que , vengándose de lo que le hicimos , lo despedaza.

En ese momentro aparece Hetchel que , en su forma de pato , vuela hacia el castillo y nos entrega nuestro bastón que estaba a punto de prenderse fuego. Con éste en nuestro poder , no tendremos mas que usar el hecizo correspondiente para salir de la celda pero antes , dejamos un pequeño regalo a los herreros transformando la paja , que nos sirvió de cama , en oro y llenando el cajón que se encuentra frente a la chimenea de leña. Bajamos por la escalera y llegamos a una sala donde un herrero está afilando una espada para un tal Bishop Mandible.

Nuestra misión aquí consiste en desafilar la espada , para ello debemos enfocar la conversación de Bishop Von el herrero para que el que está afilando la espada la levante en el aire , cuando esto suceda usamos el hechizo del tornado en la espada. Bishop , enfurecido , nos arrestará y nos llevará a su Catedral y nos

GeniScan GS-4500

RESOLUCION 100-400 DPI / CONTROL DE BRILLO

105 MM DE ANCHO DE CAPTURA - CON PLAQUETA

CON SOFT DR GENIUS,

SCANEDIT Y OCR

U$S 279

encerrará en una jaula para canarios (gigantes). Abrimos la jaula con el conjuro para abrir y Bishop, que adivina nuestro poder nos quita la vara y nos lleva al balcon con el. En el balcón nos da uno de sus acostumbrados discursos y manda a su

ayudante a que nos encierre en la otra habitación y no nos deje tocar nada. En esta habitación intentamos tocar la bola de Tobul pero el grandote no nos va a dejar hacerlo, asi que con nuestros habituales discursos lo convenceremos de que nos deje hacerlo. Al ver la bola ,ésta nos deja observar el futuro y situaciones que posteriormente ocurrirán. Salimos de esta habitación y nos encontramos con que Bishop ya ha aprendido a usar el bastón y está abriendo una puerta para que la muerte venga al mundo. Al abrirse la puerta la muerte aparece y Bobby (nuestro héroe) aprovecha para tomar el bastón y huir de ese lugar.

La muerte despedaza a Bishop (en una escena que va más para Indiana Jones que para Loom) y desaparece por donde vino. Al volver a nuestro héroe , lo encontramos en la habitación continua a la de Bishop. Debemos volver al balcón y vemos como nos sigue la mascota de Bishop que nos empuja al agujero. Allí debemos cerrar el agujero por donde caímos y entramos por el agujero de la izquierda de éste. Al entrar por esa puerta aparecemos en la ciudad de los herreros donde encontramos los restos calcinados de Rusty y su fantasma caminando por los alrededores. Al acercarnos , el espíritu de Rusty nos culpa de su muerte pero al revivirlo nos perdona y nos dice que se va a unir a su gente y nos pregunta si no queremos acompañarlo. Rechazamos la invitación y salimos por el agujero para cerrarlo. Nos metemos por el siguiente agujero y aparecemos en Cristalyard donde encontramos al dueño de la ciudad muerto.

Lo revivimos y éste nos dice que no estaba muerto sino dormido y que la muerte arrasó su ciudad y robó la hoz que estaban construyendo. Una vez

que dijo ésto muere tristemente y desaparece. Salimos y cerramos esta puerta para entrar en la próxima y aparecer en el pueblo de los pastores y revivirlos a todos por lo que éstos nos agradeceran y se iran a sus casas. Como de costumbre salimos y cerramos el agujero asi obtendremos la anteultima letra. Al salir , encontramos un lago flotando y vamos hacia el.

En el encontramos a nuestra madre que nos habla un rato y nos cuenta que la muerte esta persiguiendo a Hetch y debemos ir a rescatarla. Caminamc hacia la izquierda y llegamos a cementerio de nuestra aldea y desde ahí nos dirigimos al templo donde esta el telar (loom).

FINGER PAINT - VERSION REGISTRADA

VERSION COMPLETA DEL MEJOR PROGRAMA SHAREWARE PARA DIBUJO.

INCLUYE DRIVERS DE IMPRESORAS EPSON, PANTALLAS EN FORMATO .PCX Y OTRAS VENTAJAS

POR SOLO U$S 20

SHAREWARE

REAL TIME Software

Allí encontraremos a Chaos (la muerte) persiguiendo a Hetchel con intenciones no muy buenas. Hetchel tratará de darnos el hechizo para destruir el loom, en este momento Chaos lo dejará mudo. Examinamos el loom y este nos dara el hechizo para devolverle la voz a nuestra amiga. Hetchel intenta nuevamente darnos el hechizo y esta vez la muerte lo cocina vivo. Volvemos al loom y sacamos el hechizo para revivir a Hetchel.

Por tercera vez Hetchel nos intenta dar el maldito hechizo y Chaos para asegurarse que no lo podamos revivir lo desintegra. Vamos al loom y nos dará el hechizo para destruirse. Lo hacemos y se abrirá un agujero en el cual entramos y encontraremos a nuestra madre y a todos los demás cisnes, usamos el hechizo que nos daba el loom al comenzar la aventura en nosotros mismos y veremos como concluye este espectacular juego de los magos de Lucasfilm Games.

Daremos una lista de donde se encuentran todos los hechizos y para que sirven:

HECHIZO	LUGAR
Abrir y cerrar	Ostra en el puerto
Vaciar-Llenar	Frasco en tienda
Verde-Normal	Olla en la tienda
Luz	Búhos
Paja= oro	Máquina de coser
Remolino	Tornado
Visible-invis.	Pastores
Dormir-desp.	Ovejas del cerco
Monstruo	Bola de Cristal
Revivir	Pastora
Cambiar ropa	Pileta del volcán
Desafilar	Hoz
Muerte	Muerte

INS Y OUTS

IN DEL MES

EL NUEVO FORMATO DE PLAY

(MODESTIA APARTE...)

OUT DEL MES

LOS VIRUS INFORMATICOS

(SOBRE TODO, QUIENES NO TOMAN PRECAUCIONES)

REAL TIME Software

TE HACE FALTA UN TRUCO O SOLUCION ?

SI TENES UN MODEM, COMUNICATE A NUESTRO BBS Y ENCONTRARAS UN MUNDO NUEVO, LLENO DE SORPRESAS, UTILIDADES Y DIVERSIONES. LLAMANOS DE LUNES A VIERNES DE 20:00 A 09:00, SABADOS DE 14:00 A 24:00 Y LOS DOMINGOS DURANTE LAS 24 HORAS.

REAL TIME Software

826-6257

MANIAC MANSION

MAS PISTAS PARA RESOLVER ESTE FABULOSO JUEGO

CHICOS ELEGIDOS: DAVE - SYD - RAZOR

DESARROLLO DEL JUEGO: Agarrar la llave de la mansión y entrar: repetir el proceso que se publicó en la Revista PLAY números 8 y 9. Con estas diferencias: hacemos tocar el piano a SYD y lo grabamos en el cassette, se lo damos al tentáculo verde y él nos dará una cinta de demostración que mandaremos en el sobre. Luego sigue el proceso común, recibirás un contrato que tendrás que dárselo al tentáculo verde, y entrá al laboratorio sin problemas.

OBJETOS A OBTENER: Llave, Linterna, Lata de Pepsi, Jarra de Agua Contaminada, Fruit Drinks, Todas las llaves, Casssette, Herramientas, Sobre con estampillas.

FINAL: desde aquí sigue tu solo, no podemos darte toda la solución. Trabajá un poco con tu cabeza.

CHICOS ELEGIDOS: Dave - Bernard - Wendy

DESARROLLO DEL JUEGO: Aquí ya te habíamos dado toda su solución en los números 8 y 9 de PLAY.

OBJETOS A OBTENER: Idem anterior.

FINAL: Idem anterior

CHICOS ELEGIDOS: Dave - Michael - Jeff

DSAARROLLO DEL JUEGO: Seguir el proceso anteriormente descripto con estas diferencias: con Michael revelá las fotos y dáselas a EO y entrá tranquilo al laboratorio.

OBJETOS A OBTENER: Líquido revelador, esponja, fotos, y todos los elemntos de la solución (1)

FINAL: Seguir la misma solución que en (1)

SHAREWARE

UNA PEQUEÑA REVISION DEL SOFTWARE DE UTILIDAD

PIANOMAN

SI MOZART VIVIESE...

Muchos de nosotros tenemos problemas al querer interpretar un instrumento o realizar alguna melodía (notar que digo "nosotros"). Pues bien, el programa que comentamos en esta oportunidad solucionará algunos de estos problemas.

Las características principales de este programa son: manejo sencillo menúes de fácil acceso, buen entorno gráfico. Sobre la pantalla se nos presenta un esquema del teclado de nuestra computadora donde están indicadas las notas en la misma posición en la que se encuentran en un piano. En el resto de la pantalla tenemos información acerca de la octava en donde nos encontramos (tenemos hasta 8), modo de operación (grabar, reproducir, sostener los sonidos, etc) ademas de un completo menu de ayuda.

Una característica fundamental es

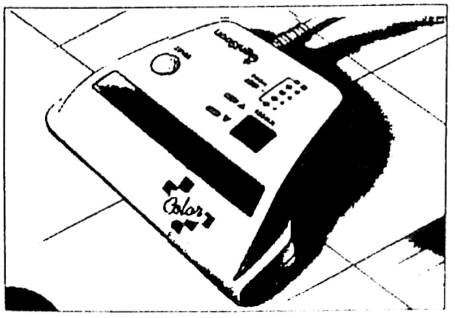
la posibilidad de grabar o cargar melodías, utilidad más que importante ya que nos permite conservar lo que ya hemos hecho (que seguro nos costó mucho). Podemos cambiar los tiempos y demás variables musicales, reproducir en forma parcial una melodía, cambiar notas intermedias, etc. Una excelente alternativa para todos aquellos que gustan de la música es este Pianoman, el cual acerca la misma de una forma sencilla y divertida.

FINGER PAINT

PARA SENTIRSE VAN GOGH

Sin lugar a dudas, una excelente alternativa para todos aquellos que buscan un buen programa de dibujo con las mismas prestaciones de los utilitarios profesionales de conocido renombre. Finger Paint es un programa de fácil manejo. No son necesarios complicados comandos para acceder a cada una de las opciones sino que se llega a ellas mediante íconos gráficos.

Se puede operar tanto desde teclado como desde mouse y funciona en cualquier tipo de tarjeta gráfica. Con F.P.podemos: diseñar círculos y

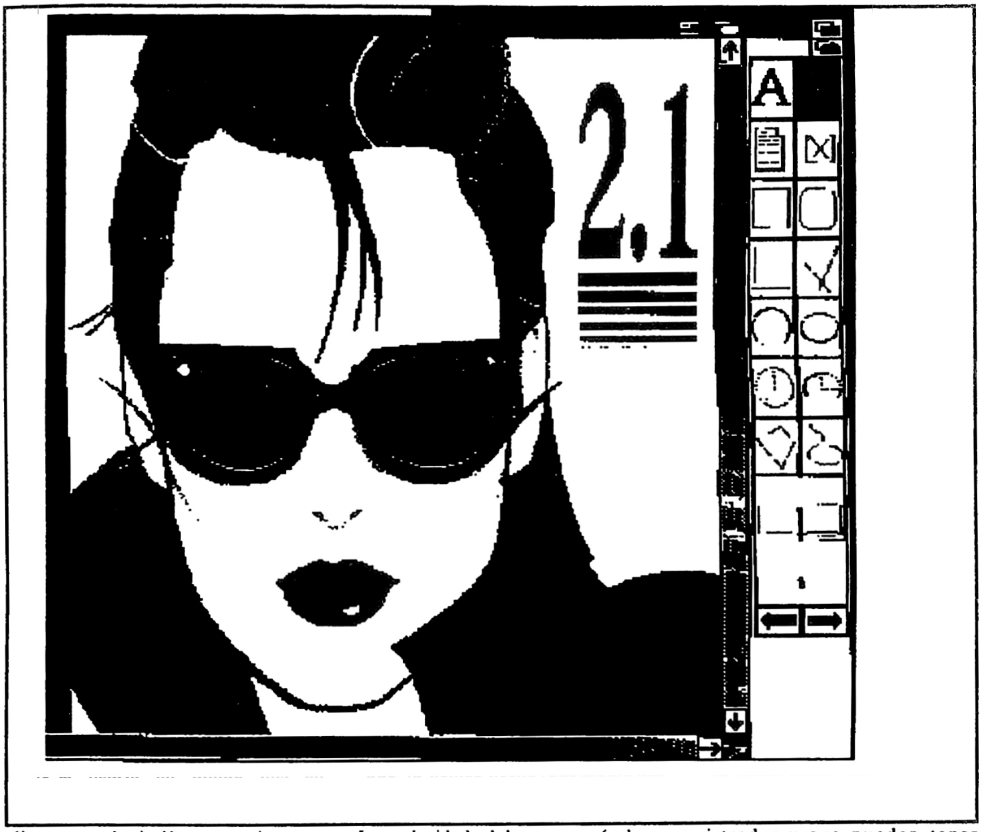


GeniScan
GS-C105 Plus

EL SCANNER COLOR

- 16 COLORES EN 640 K
- 256 COLORES EN EMS
- SOFTWARE (OCR INCLUIDO)
- 100 A 400 DPI (C/SELECTOR DIGITAL)

U$S 820



clipses, producir líneas continuas, rayos, arcos, cortar zonas de panta lla, rellenar figuras (fill), utilizar texto, definir varios tipos de trazos y elegir entre varias tramas para fills. La pantalla de trabajo está muy bien cuidada desde el punto de vista de la comodidad y estética: nada es difícil de encontrar gracias a que los íconos describen con un simple dibujo cuál es la función a elegir.

La velocidad del cursor varía de acuerdo a si se está usando teclas o mouse, obviamente, será má rápido en este último. Una opción muy intere sante del programa es la posibilidad de animar gráficos como si fueran dibujos animados. El programa viene provisto por una demo que muestra perfectamente esta ventaja.

Como todos saben, todos los programas shareware que circulan en el país, son versiones no registradas y que pueden tener modificaciones con estas. F.P. es uno de esos casos y se hace evidente en los drivers de impresora: solo está permitido imprimir en HP Laserjet, sin embargo puede capturarse la pantalla e imprimirse desde otro programa (o registrarse y obtener los drivers necesarios). Si lo que se busca es un buen programa de dibujo y sencillo de usar, no hay que dudar en conseguir este Finger Paint.

TODO EL SHAREWARE DEL MUNDO

PLANILLAS DE CALCULO-BASES DE DATOS
PROCESADORES DE TEXTO - GRAFICADORES
EDUCATIVOS - COMERCIALES

LO
TIENE

REAL TIME
Software

LOS ELEGIDOS

BREVES COMENTARIOS SOBRE LOS MEJORES

PC

SPACE ACE

Aunque algunos no lo crean este juego que fue estrella en Amiga, ahora lo tenemos en PC. Si no fuera por el sonido (lástima que no tenemos una Adlib) podríamos decir que estamos ante una reproducción exacta de la computadora antes nombrada. Entrar en detalles sería utilizar toda la revista ya que el juego es un alarde de técnica y arte. Lo mejor: se puede utilizar desde Hércules (de no creer!).

BATMAN, THE CAPED CRUSADER

pecial FX es una compañía que abajó bastante para Ocean y que realizó este estupendo trabajo, estrenado en Spectrum y Commodore y ahora hecho para PC. Muy buen desarrollo, excelentes gráficos y una original "puesta de escena" que nos recuerda a las tradicionales historietas del hombre murciélago. Vale la realmente la pena.

BARBARIAN II

Quienes de los viejos poseedores de una Spectrum o C64 no recuerdan a aquella señorita que aparecía junto a un fortachón, hacha en mano, y que le dió vuelta la croqueta a más de uno?. Pues bien, no está en esta máquina pero sí el juego que ella promocionaba que si bien no la "reemplaza" vale la pena jugar. Muy buenos gráficos y excelentes movimientos, todo condimentado con un poquito de morbosidad. Hay algo que lo avala: está programado por Palace Software y eso es garantía.

AMIGA

BACK TO THE FUTURE III

Bueno, parece que Marty McFly no quiere abandonar la informática y arremete en una nueva aventura, esta vez sin patineta pero de la mano del Doc Brown. Este programa posee varias fases en donde podemos recrear distintas secuencias de la película: el duelo con Bufford "Hound Dog" Tanner, el lanzamiento del Freezbie, el viaje por los techos del tren hasta llegar al DeLorean, entre otras. Muy buenos gráficos y un desarrollo divertido, sobre todo para los fanáticos de esta secuela que concluye con este programa y con la misma película (de Rocky dijimos lo mismo).

PANG

Muchos habrán visto en las máquinas de la calle (tragamonedas, videojuegos o como los quieran llamar) un juego bastante raro en donde unas esferas (bolas?) de colores flotan por toda la pantalla y unos hombecitos corren desesperados tratando de destruirlas ?. Bueno, una versión exacta ha llegado a Amiga. Un juego de lo más interesante y divertido. Realmente podemos pasarnos horas con este excelente programa.

LA DIOSA DE COZUMEL

Una fabulosa aventura conversacional y totalmente en caste llano, desarrollada en España por Aventuras AD. Trata de un tal Doc Monro que buscando la ciudad de Chichen-Itzá se ve envuelto en una extraña aventura. Muy buenos Gráficos y un desarrollo divertido. Quienes hayan jugado a "La Aventura Original" y a "abato" sabrán de lo que estamos hablando.

AVENTURA ESPACIAL

Juramos que no tenemos ningún acuerdo con AD, pero este programa tambien fue realizado por el equipo de A.Samudio pero esta vez con un tinte diferente: no hay que teclear comandos sino que podemos elgirlos desde una ventana situada a la derecha de la pantalla. Muy buen argumento y excelentes gráficos digitalizados.

TODOS LOS UTILITARIOS PARA AMIGA

IMAGINE - TURBO SILVER
GESTION-VIDEO-DIBUJO-EDUCATIVOS

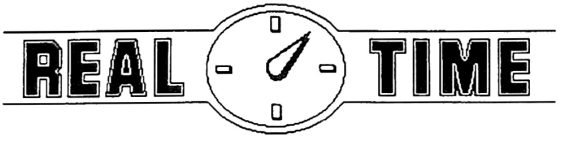
TODOS CON MANUALES!!!

PEDILOS EN EL LOCAL 82

GALERIA AMERICANA

LAS ULTIMAS NOVEDADES LLEGADAS DESDE EUROPA Y EE.UU.

1º



NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS

AMIGA

PC XT COMMODORE SPECTRUM

ENTREGANOS TU VIEJA COMPUTADORA Y LLEVATE UNA FLAMANTE

PC XT 1 Mb 12 Mhz

PC AT 1 Mb 12/16 Mhz

AMIGA

1.3.2 CON MANUALES Y DISCOS

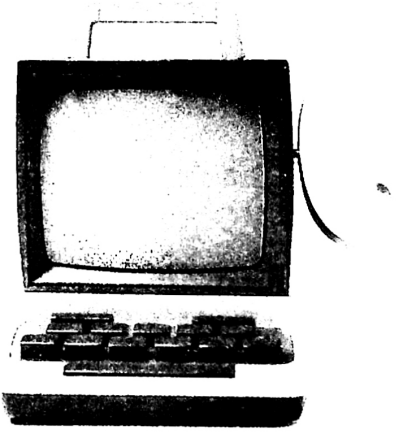
TOTALMENTE NUEVAS

TODAS CON GARANTIA Y DESPACHO DE ADUANA

LOS MEJORES PRECIOS DE PLAZA EN COMPRA Y VENTA

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 LOCAL 82 TEL. 821-9438 / 826-6257

LAPRIDA 165 - LOCAL 31 - LOMAS DE ZAMORA



EN

REAL TIME

ARREGLAMOS CUALQUIER TIPO DE COMPUTADORAS

SERVICIO TECNICO OFICIAL COMMODORE AMIGA

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 LOCAL 82 BUENOS AIRES

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

TEL.821-9438 / 826-6257 - FAX 826-6257